CARRO DE COMBATE ALEMAN
GERMAN PANZER TIGER –1
E 1:70

FLASHING COMBAT TANK

4 NEW COMBAT SYSTEMS

DESCRIPCIÓN GENERAL:

Este modelo, de control remoto por infrarojos, permite el combate entre un máximo de 4 tanques, gracias a su dispositivo ID preset, que permite acoplar cualquier modelo a cualquier mando sin interferir a los demás.-

Con la nueva función de CAPTURA del tanque enemigo, que permite que éste pase a tu sistema de control tras acertarle Cinco disparos de los 20 de que dispones por combate, podrás realizar batallas totalmente bajo control SIN NECESIDAD DE LLEVAR CUENTA DE BLANCOS ACERTADOS, pues el sistema controla automáticamente las puntuaciones de cada tanque entregando al enemigo el tanque derrotado.-

Asimismo, cuenta con la función de combate por aciertos de disparos, en los que los jugadores controlan el numero de impactos hasta agotar su munición, sistema menos practico pero que alarga las partidas de combates.-

Modulo de sonido en el transmisor que reproduce el ruido del tanque avanzando o retrocediendo y el de los disparos con eco del impacto. (Nota: sorprenderá su fidelidad si se realiza una pequeña modificación en el mando, incorporandole un altavoz externo, que sustituya al altavoz incorporado mediante jacks de 3,5 mm. con desconexión primaria. Esta operación debe de efectuarla un técnico competente, al que no le resultará en absoluto complicada).-

Sus dos potentes micro motores le permiten realizar giros sobre su eje, a derecha o izquierda y marcha adelante y atrás. Es capaz de superar pendiente de mas de 30º en marcha adelante y de más de 45º en marcha atrás; todo, dependiendo de la adherencia de la superficie.-

Simulación de movimientos en el tanque cada vez que dispara o recibe un impacto.-

Sus cuidados detalles y su apropiada escala (1:70), amen de los accesorios decorativos que se acompañan, le permiten quedar perfectamente integrados en cualquier Diorama (Escenario de guerra con decoración de soldados y demás detalles), cuando no se use. Es ideal para este tipo de aficionados.-

Cada modelo de los dos que se suministran tiene un color diferente. Uno está pintado de gris y el otro de camuflaje en verde, lo que les permite maniobrar y entremezclarse simultáneamente sin crear confusiones.-

CONTENIDO DE CADA UNO DE LOS 2 SETS:

- ✓ **Una unidad de combate Gérman Panzer Tiguer I. Escala 1:70**
- ✓ **Una unidad de control**
- ✓ **Un latiguillo de carga**
- ✓ **Manual de instrucciones en ingles y extendido en español**
- ✓ **Conjunto de decoración compuesto de:**
- **2 cruces de soporte de alambrada**
- **sacos terreros**
- **ruinas de una casa**

(Baterías no incluidas)

INSTRUCCIONES DE FUNCIONAMIENTO:

Notas importantes:

Siga estas indicaciones acompañándose de los gráficos que ilustran las instrucciones originales.-

Antes de su utilización, lea por completo este manual y ojee el original, para adquirir una idea general de conjunto.-

Instalación de las baterias:

Proceda a colocar 6 pilas tipo AA (no incluidas), en la unidad de control, para ello tire de la tapa, situada en la parte posterior, presionando ligeramente sobre las pestañas de seguridad. Sitúe las baterías en la posición correcta, cuidando especialmente la polaridad y vuelva a poner la tapa en su posición original.-

Nota: Si lo desea también puede utilizar pilas recargables.-

Carga de la Unidad de Combate Tiger I

1. **Asegúrese de que el micro-interruptor del tanque que se encuentra situado en la parte inferior, junto a la toma de carga, está en posición "Off".-**
2. **Inserte el latiguillo de carga en la Unidad de Control y accione su interruptor. Se encenderán dos Leed uno de color verde indicador de puesta en marcha y otro rojo parpadeante indicador de que está preparada la identificación (mas adelante se describirá su utilidad, de momento no se le prestará atención).-**
3. **Inserte el otro conector del latiguillo en la toma de carga del tanque. En ese momento la luz verde indicadora de conexión de la unidad de control, cambiará a la tonalidad de anaranjada (en unos casos este cambio de color es mas acusado que en otros). A partir de ese momento comienza la carga de los acumuladores que el tanque lleva incorporados. El proceso de carga dura aproximadamente unos 6 minutos, al final del cual el leed de control de carga/conexión, volverá a su color primitivo indicando que el ciclo de carga ha finalizado.-**

Identificación del tanque por su unidad de control:

1. **Una vez concluido el proceso de carga de baterías, extraiga el latiguillo de alimentación del tanque y accione el micro-interruptor que se encuentra situado junto a este en la parte inferior. Un leed comenzará a parpadear en color rojo.-**
2. **Elija en el mando, el canal con el que controlará su tanque, mediante el conmutador situado en la parte de la izquierda y que le permite opciones del 1 al 4. En cada mando deberá de elegir una opción diferente lo mas alejada posible entre sí, es decir si solo compiten dos tanques, uno será por ejemplo la 1 y otro será la 3 o la 4.-**

3. **Sitúe el carro de combate frente a la unidad de control de tal manera que puedan "verse" y pulse el botón que acciona el dispositivo ID Preset, titulado "IDN O", que se encuentra situado a la derecha y debajo del interruptor de encendido. En este momento el leed del tanque deberá cambiar a verde y el leed del mando (Si estaba encendido parpadeando) se apagará. Puede ocurrir que ya antes el leed de identificación se hubiera apagado por pulsar a destiempo su botón, pero esto no tiene importancia, pues la identificación se efectuará de igual forma, siempre que pulse dicho botón y siempre que el piloto del tanque haya dejado de parpadear y cambie a verde.-**

NOTA: Nunca se deberá efectuar la operación de identificación al mismo tiempo que otro jugador, pues podrían quedar varias unidades identificadas por el mismo mando, con lo que con un solo mando funcionarían varios tanques a la vez.-

Conducción del carro de combate:

Las operaciones de avance, retroceso y giros, como asimismo la de disparo, se ejecutan de modo intuitivo.-

Si durante la conducción en línea recta se observa un desvío muy acentuado en una u otra dirección se podrá corregir mediante un "Trimers" situado en el mando, a la izquierda del interruptor de encendido. Tiene tres posiciones: una central y dos laterales que se corresponden con las letras L y R. Elija la que mejor responda con la respuesta que espera del tanque.-

Modos de combate:

Cada carro de combate una vez identificado e inicializado su mando de control dispone de un total de 20 disparos (esto se consigue apagando el mando unos segundos y volviéndolo a encender. Esta operación conlleva la acción de identificar nuevamente).-

Gracia a la incorporación del modo "Captura" se pueden establecer dos modalidades:

- ✓ **Captura del tanque enemigo**
- ✓ **Combate por disparos acertados**

Modo captura del tanque enemigo:

Para cambiar al modo captura se procederá como sigue:

1. **Una vez completados todos los pasos anteriores para la puesta en marcha, apretaremos el micro-pulsador situado junto al leed verde que se encuentra en la parte superior del tanque, este se cambiará al color anaranjado / rojizo.-**
2. **Iniciar el combate.-**

A partir de este momento su tanque aguantará hasta cinco disparos enemigos antes de entregarse al mando del que haya recibido mas disparos. Si consigue cinco blancos sobre otro tanque, antes de agotar los 20 de que dispone usted, será este el que se le entregue a su control.-

A cada impacto recibido o acertado, el tanque afectado iniciará unos movimientos característicos que indican claramente que ha sufrido un ataque.-

Combate por disparos acertados:

Para esta modalidad no se precisa efectuar ninguna operación. Realizados los procedimientos habituales de puesta en marcha se procederá al comienzo de la batalla.-

El numero de disparos que puede efectuar cada tanque es el mismo, pero en este modo ningún tanque se entrega. Cada jugador deberá llevar la cuenta de impactos acertados. Concluyendo el juego, al acabarse las municiones, con la victoria del que haya conseguido mayor numero de aciertos. En esta modalidad el carro de combate ejecuta unos movimientos característicos cada vez que es acertado diferentes a los que realiza en la otra modalidad.-

MANTENIMIENTO:

Se prestará atención a la cadena, desenganchando esta del tren de rodaje cuando se prevea un largo almacenaje sin utilizarlo, para evitar el estiramiento de la misma; aun cuando, de nuevo, se entrega, por motivos estéticos, con ella puesta. Otro detalle a tener en cuenta es guardarlo siempre con las baterías cargadas. Por el contrario deberán quitarse las pilas del mando para guardarlo durante tiempo prolongado, para evitar la sulfatación de las pilas y la corrosión de los contactos.-

Podría apreciarse al utilizar el tanque las primeras veces, un ligero balanceo lateral al desplazarse, esto está motivado por la deformación sufrida por las cadenas durante el tiempo de almacenaje. No constituye ningún problema pues con el uso desaparecerá de forma progresiva y rápidamente.-

POSIBLES PROBLEMAS:

FORMA DE SOLUCIONARLO

AL AVANZAR LO HACE SOLO DE UN LADO, EN CIRCULO, O AVANZA CON DIFICULTAD	**Tras verificar que los pulsadores del mando trabajan correctamente, y que el "trimer" de alineado de marcha, esta centrado , la posible causa sea que un eje común de los engranajes se ha deslizado hacia el exterior (siendo visible) y el piñón ha quedado suelto, por lo que deberá abrir el tanque quitando los tornillos correspondientes y que están situados: dos en la parte inferior trasera entre las ruedas del tren de rodaje y otro en la parte superior, delante de la torreta. Volver a situar el eje en su sitio tras ensartar el piñón suelto y cerrar. Si se produjera repetidamente el problema se puede optar por fijar el piñón escapado al eje mediante una microgota de Cianocrilato (Loctite). Considerando que dicho eje es común a las dos secciones de empuje (derecha e izquierda) solo se puede pegar al eje el engranaje de una de las secciones. Nunca lo haga con las dos secciones simultáneamente, pues entonces el tanque no giraría. Ya que en los giros, uno de los piñones, como mínimo, debe de patinar sobre el eje. (A la vista del mecanismo, estas operaciones son sumamente fáciles).-**
TRAS LA REALIZACIÓN DE UNA CARGA EL TANQUE DURA MUY POCO TIEMPO FUNCIONANDO	**Es mas que probable que las pilas del mando de control se encuentren agotadas por el uso o por un largo almacenaje, reemplácelas por unas nuevas**

Consideración final:

Teniendo en cuenta que el control de estos modelos es mediante la emisión de rayos Infra-Rojos, el alcance puede verse condicionado en función de la luz ambiente; de tal manera que, extrapolando a situaciones extremas, en un ambiente tenue de luz puede llegar a mas de 15 metros; mientras que a pleno sol, solo alcanzaría un metro escaso.-

Considerando que estos modelos han sido diseñados para su uso de sobremesa, esto no tiene excesiva importancia, pues en interior o incluso en exterior a la sombra, y en condiciones normales de luz su alcance es altamente suficiente incluso aunque el tanque "pierda de vista" a su control. La observación le indicará cuales son las condiciones mas optimas para su utilización.-

Con todas estas indicaciones podrá disfrutar de estos modelos a escala, del Carro de combate alemán German Panzer Tiger-I, durante muchos combates. Como asimismo integrarlo en su diorama como un motivo más de su decoración.-

Muchas Gracias por su adquisición y por la lectura de este manual.-

© 2006 MODELTRONIC
Todos los derechos reservados
Recopilación a cargo de Rafa López. (rc_lonar)
Texto redactado sin responsabilidad y sujeto a variaciones sin previo aviso
Es propiedad del autor y esta cedido para su uso exclusivo a MODELTRONIC
Prohibida su copia en cualquier medio impreso, mecánico, fotocopia, grabación, etc. y/o su distribución en Internet sin autorización previa.